



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis	
Vigência: a partir de 2025/1	Período letivo: 5º semestre
Carga Horária: 60h	Código: SUP.2663
CH Extensão: 0 h	CH Pesquisa: 60 h
CH Prática: 0 h	% EaD: 0 %
Ementa: Introdução ao desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Estudo dos componentes gráficos para a elaboração de interfaces com o usuário. Compreensão dos conceitos acerca de armazenamento de dados em dispositivos móveis. Estudo sobre o consumo de serviços Web.	

Conteúdos

UNIDADE I – Introdução

- 1.1 Visão geral da área
- 1.2 Ambiente de desenvolvimento
- 1.3 Estrutura de um projeto e seus principais diretórios
- 1.4 Ciclo de vida de uma aplicação
- 1.5 Log de mensagens e depuração

UNIDADE II – Componentes gráficos de interface

- 2.1 Interfaces com o usuário
- 2.2 Gerenciadores de *layout*
- 2.3 Rótulos e Caixas de texto
- 2.4 Botões e Imagens
- 2.5 Eventos
- 2.6 Caixa de seleção, botão de rádio e caixa de combinação
- 2.7 Interação entre interfaces
- 2.8 Validação de formulários

UNIDADE III – Componentes avançados

- 3.1 Barras de ação
- 3.2 Menus (de opções e contextuais)
- 3.3 Listas
- 3.4 Componentes modulares
- 3.5 Alertas e notificações

UNIDADE IV – Tópicos Avançados

- 4.1 Persistência de dados
- 4.2 Consumo de serviços web



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

Bibliografia básica

LECHETA, Ricardo R. **Google Android**: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3.ed. São Paulo, SP: Novatec, 2013.

DEITEL, Paul J. et al. **Android para Programadores**: uma abordagem baseada em aplicativos. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013.

MONTEIRO, João Bosco. **Google Android**: crie aplicações para celulares e tablets. São Paulo, SP: Casa do Código, 2016.

Bibliografia complementar

DAMIANI, Edgard Batista. **Programação de Jogos Android**. São Paulo: Novatec, 2014.

GUERRA, Eduardo. **Design Patterns com Java**: projeto orientado a objetos guiado por padrões. São Paulo, SP: Casa do Código, 2016.

HORSTMANN, Cay. **Core Java**: fundamentals. volume 1. 20th ed. Boston (Estados Unidos): Pearson, 2022.

MEW, Kyle. **Aprendendo Material Design**: domine o material design e crie interfaces bonitas e animadas para aplicativos móveis e web. São Paulo, SP: Novatec, 2016.

NEIL, Theresa. **Padrões de Design para Aplicativos Móveis**. São Paulo, SP: Novatec, 2012.